A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS.
MILMAR IND. E COM. LTDA.
C.G.C.(M.F.) 45.468.261/0001-79.
INDÚSTRIA BRASILEIRA

Manual de Instruções

FUTEBOL

Benvindo ao nosso time!
Seje um habilidoso jogador e planeje sua estratégia de jogo ao mesmo tempo.
Arme seu time em função de seu temperamento. Antes de começar seu jogo, você poderá escolher para seu time, quesitos como habilidade, experiência, ataque e outros, que combinados o converterão em um adversário difícil de ser batido.
Pratique sua armação jogando contra o computador.
Você estará melhor preparado para enfrentar seu adversário.

ESCOLHA A PREPARAÇÃO DO TIME

☐ Insira o cartucho FUTEBOL no conector.

☐ Acione a tecla "Start"

☐ Com a chave "select" escolha o tipo de campeonato que deseja disputar: Mundial ou Olímpico. O Mundial é disputado por 8 times e o Olímpico por 4 times.

☐ Cada time tem suas próprias características, assim, o time que você escolher terá mais ou menos defesa, mais ou menos ataque, e ainda, velocidade, habilidade e experiência, formando um conjunto característico para cada time. Fixe sua seleção com um dos botões do joystick.

OPÇÕES DE JOGO

☐ Jogador contra computador (time escolhido pelo jogador)
Jogador contra jogador
Computador contra computador (times escolhidos pelo jogador)

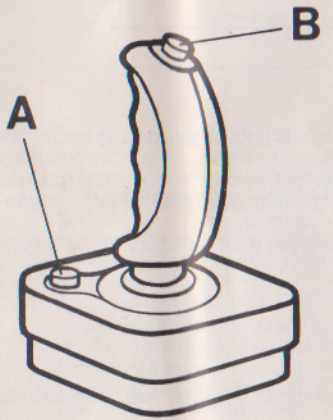
☐ A escolha dos times é feita movimentando o Joystick e fixada com o botão de tiro.

☐ O tempo de cada jogo é escolhido pelos jogadores, com a chave "select". Para fixar o tempo selecionado aperte qualquer um dos botões do joystick.

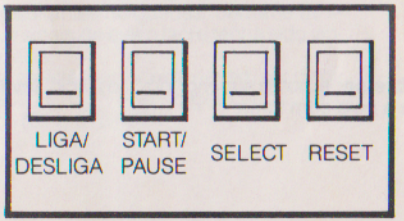
☐ A tática do jogo (4-3-3 ou 4-2-4 ou 4-4-2) é escolhido com a chave "select" e fixado com qualquer um dos botões do "Joystick".

☐ Acionando novamente o botão de tiro começa o jogo.
BOA SORTE!

JOYSTICK HI-TOP GAME



PAINEL HI-TOP GAME



DICAS

O computador marcará com o número 1 o jogador de posse da bola ou aquele que está em condições de receber ou de combater o adversário. Caso você esteja no ataque e perca a bola, acione o botão superior de seu Joystick, automaticamente, o jogador de seu time que esteja mais perto do atacante assumirá a defesa. Quando o jogo finalizar empatado, cada jogador terá a opção de chutar 5 penaltis. O jogo será ganho pelo time que fizer mais gols.
Caso você disputar contra o computador, terá sua classificação após a disputa do campeonato escolhido.

Lembre-se: o botão superior do "Joystick" leva a bola sem perder o controle, o botão inferior chuta a bola com força.

TERMO DE GARANTIA

O seu cartucho é garantido pelo fabricante por 03 (três) meses, contra qualquer defeito de material ou de fabricação que nele se apresentar durante este período.
Basta a apresentação da nota fiscal de compra a uma assitência técnica autorizada, a fim de ser providenciado o conserto ou a substituição das peças defeituosas.
A MILMAR INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA. declara a garantia nula e sem efeito, se este cartucho sofrer danos resultantes de quedas, derrame de líquido no cartucho, ou ainda apresentar sinais de que o lacre tenha sido violado por pessoa ou oficina não autorizada.
Reclamações com referência à falta de assistência técnica devem ser dirigidas à MILMAR INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA. - Rua Borges Lagoa, 1341 São Paulo - SP - CEP 04058 - Telefone (011) 575-0204.